



德州扑克

DEZHOU PUKE ZHANSHU YU CELUE FENXI

战术与策略分析 林楠 编著



成都时代出版社



◆ 林楠 编著

德州扑克：战术与策略分析



成都时代出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

德州扑克：战术与策略分析 / 林楠编著. —成都：成都时代出版社，2011.3

ISBN 978-7-5464-0349-6

I. ①德… II. ①林… III. ①扑克—基本知识 IV. ①G892

中国版本图书馆CIP数据核字 (2011) 第025492号

德州扑克：战术与策略分析

DEZHOU PUKE: ZHANSHU YU CELUE FENXI

林楠 ◆ 编著

出品人 段后雷
责任编辑 李林
责任校对 许延
装帧设计 曹晓丽 闻立勇
电脑制作 原创动力平面设计工作室
责任印制 莫晓涛

出版发行 成都传媒集团·成都时代出版社

电 话 (028) 86619530 (编辑部)
(028) 86615250 (发行部)

网 址 www.chengdusd.com

印 刷 四川省南方印务有限公司

规 格 165mm×230mm 1/16

印 张 13.5

字 数 200千

版 次 2011年4月第1版

印 次 2011年4月第1次印刷

印 数 5000

书 号 ISBN 978-7-5464-0349-6

定 价 25.00元

著作权所有·违者必究。举报电话：(028) 86697083

本书若出现印装质量问题，请与工厂联系。电话：(028) 37641415

目录



| | | |
|----------------|-----|---------------------|
| 001> | | |
| 第一章 | 第一节 | 最流行的游戏 / 002 |
| 起源·历史 | 第二节 | 德州扑克的历史 / 007 |
| | | |
| | 第一节 | 发牌及座位分配方式 / 018 |
| | 第二节 | 下注形式 / 019 |
| 015> | 第三节 | 发牌 / 025 |
| 第二章 | 第四节 | 斗牌 / 026 |
| 游戏·规则 | 第五节 | 开牌次序 / 030 |
| | 第六节 | 彩池分配 / 034 |
| | 第七节 | 牌型大小规则 / 035 |
| | | |
| | 第一节 | 基本技巧之读牌面 / 047 |
| 043> | 第二节 | 德州扑克All-in的技巧 / 069 |
| 第三章 | 第三节 | 9人SNG泡沫期打法 / 072 |
| 进阶·技巧分析 | 第四节 | 计算拿牌的概率 / 074 |
| | 第五节 | 高手进阶的五步攻略 / 075 |

| | | |
|-----|--------------|-------|
| 第六节 | 错过听牌和形成一手牌 | / 096 |
| 第七节 | 你对手起手牌的范围 | / 102 |
| 第八节 | 德州扑克高手之一对一策略 | / 108 |

117 >

第四章 进阶·战术分析

| | | |
|-----|--------------|-------|
| 第一节 | 基本攻守策略 | / 119 |
| 第二节 | 针对各种因素实施打紧策略 | / 127 |
| 第三节 | 研判对手，策略因人而异 | / 145 |
| 第四节 | 半偷机手段是最好的武器 | / 154 |
| 第五节 | 翻牌后下注策略之一 | / 158 |
| 第六节 | 翻牌后下注策略之二 | / 162 |
| 第七节 | 扑克比赛不同阶段策略 | / 168 |
| 第八节 | “四读”掌控牌局 | / 170 |

175 >

第五章 进阶·心理分析

| | | |
|-----|----------------|-------|
| 第一节 | 诈牌的心理战术 | / 177 |
| 第二节 | 翻牌前的一般建议 | / 179 |
| 第三节 | 扑克游戏中的情绪作用 | / 182 |
| 第四节 | 不限注德州扑克的基本策略 | / 186 |
| 第五节 | 不限注德州扑克之翻牌圈的打法 | / 190 |
| 第六节 | 翻牌圈中特定的几手牌 | / 194 |
| 第七节 | 转牌河牌时的打法 | / 205 |
| 第八节 | 无限德州扑克的现金技巧 | / 207 |

第一章

起源·历史

第一节 最流行的游戏

德州扑克是欧美当前最流行的扑克游戏，是有着上百年历史的扑克玩法，是一种斗智、斗勇的扑克游戏。玩过德州扑克的人都知道，德州扑克充满挑战性和戏剧性。从发底牌开始，你的第一大挑战就是估算自己的获胜概率和猜测对手的获胜概率。而随着接下来陆续出现的几张牌，各人的获胜概率也会跟着变。往往在开始看似机会渺茫的玩家可以在一瞬间扭转乾坤。这时就得看你怎么去把握当时的局面了。

控制局面靠的是胆量，而筹码是扑克牌局里的心理武器。玩家可以一次押上很多的筹码以吓跑对手，“偷机”得手，也可以在稳操胜券的情况下押上小数目，引对手上钩。在无上限游戏里，最刺激的场面无疑是有人“全押”——也就是把手上的所有筹码一次押上。这种背水一战的举动背后往往意味着有人将被淘汰出局。

所以说，德州扑克本身就是一个斗智、斗勇的游戏。在数学与战术中寻求刺激，在威吓、诡诈里求得生存。把对手“骗上贼船”或者吓跑的那种“得逞”的满足感和把一大堆赢来的筹码扫到自己



面前的那种成就感更是德州扑克最大的魅力所在。德州扑克是最流行的公共牌扑克游戏，也是最流行的竞技扑克游戏。

德州扑克在中国可能并不像斗地主那样为大多数人所知，但是在国外却是一个经典的热门游戏。随着《007 皇家赌场》和《扑克王》等影片将德州扑克搬上了大银幕，越来越多人也开始玩这个游戏，并渐渐喜欢上了它。它除了具有一般牌类游戏所共有的刺激性外，更为吸引人的是，在游戏的过程中玩家能够得到很多对于生活的领悟。

德州扑克的牌面由玩家手中的两张手牌和桌面上的五张公共牌组合而成。即便手牌不理想，结合了五张公共牌，依然可以组成好的牌面制胜。其实生活中许多事开始时也许并不尽如人意，但如果是在有赢的可能性的情况下却放弃了，那便是全盘皆输。德州扑克的五张公共牌会依次翻开，并且，伴随多轮次的投注每揭晓一张牌都有可能改变局势，这就是这个游戏吸引人之所在。变化是德州扑克的灵魂，每开一张牌都是玩家一个重新选择的机会，你可以选择加注、观望或是放弃。放弃是一个挑战自己的过程，一旦弃牌，先前的投入将付诸东流，对于许多人来说这种损失难以接受。而其实冷静下来，适时放弃，亦能为今后保存实力，尽管有所损失，然而青山仍在。而赌气蛮干则会越输越多，陷入心理失衡的恶性循环，生活中难免会碰到类似的事情，而扭转乾坤的方法则更多地是应变和变通的能力并懂得适时地放弃。

在德州扑克中最为刺激的要算全押了，这意味着你可能一局输掉所有，也可能一局大获全胜。其实任何事情都是如此，高利润一定伴随着高风险，因此玩家除了要有过人的胆识外，更需要有敏锐的眼光和面对机遇时的果断。如此看来，德州扑克区别于一般游戏的最大特征便是对玩家心智的锻炼和提高，如何诱敌深入，何时

果断放弃；善于变通，懂得保全。它在让人放松和独立思考的同时，同样给了玩家许多生活的启示。

德州扑克的赛事有世界扑克大赛 WSOP (World Series of Poker) 和世界扑克巡回赛 WPT (World Poker Tour)，这两个赛事的标准比赛项目为“无限注”形式的德州扑克，也是世界扑克大赛的主要比赛项目。虽然理论上多达 22 名（如不销牌则 23 名）牌手可同时参与，德州扑克通常是 2 ~ 10 人游戏。德州扑克是最具位置性的扑克衍生游戏之一，因为所有轮数的下注次序维持不变，所以德州扑克是大多数美国赌场内最受欢迎的扑克游戏。德州扑克在美国以外的地区也十分流行，与桥牌的流行程度相当。

以无上限投注德州扑克为主要赛事的世界扑克大赛 (WSOP) 自上世纪 70 年代登陆美国以来，一年一度的赛事，使得越来越多的人对德州扑克有了一定的了解，这也是德州扑克开始大面积流行起来的标志。随着电视等各种媒体对各种国际比赛的直播，特别是互联网的传播与宣传，毋庸置疑，德州扑克已经成为了所有扑克游戏中最流行的一种玩法，几乎所有的网上扑克游戏室都会提供这种扑克游戏。在美国，如果有人说他在玩扑克游戏，那多半就是在玩德州扑克。德州扑克以其易学难精的特点在世界上吸引并凝聚了数量庞大的忠实玩家，受到各国棋牌爱好者的青睐，成为了当今风靡欧美的经典扑克游戏。而德州扑克也被人称之为“学一时，精一世”的扑克游戏。

世界德州扑克系列大赛每年有几十场比赛，比赛在赌城拉斯维加斯的各大赌场举行。其中以冠军大赛的奖金额最高，参赛人数最多，比赛最为隆重，北美各地的体育电视频道都有实况转播。这一赛事能够完全反映德州扑克在北美的流程度与发展趋势。

好莱坞的大导演
们绝不会浪费金钱去拍一
个没人知道扑克玩法的电影。

007 系列之：皇家赌场 (Casino Royale)

- ◎年代：2006
- ◎国家：美国
- ◎类别：动作 / 冒险 / 惊悚
- ◎语言：英语



大赌局 (荣登榜首) (The Grand)

- 年代: 2007
- 国家: 美国
- 类别: 喜剧
- 语言: 英语



交易 (赌城疑云) (DEAL)

- 年代: 2008
- 国家: 美国/荷兰
- 类别: 喜剧/剧情
- 语言: 英语



幸运牌手 (Lucky You)

- 年代: 2007
- 国家: 美国
- 类别: 剧情
- 语言: 英语



赌王之王 (Rounders)

- 年代: 1998
- 国家: 美国
- 类别: 剧情/犯罪
- 语言: 英语





第二节 德州扑克的历史

虽然德州扑克的来源并不明确，但是德州州立司法部认定罗比斯镇为游戏的起源地，起始于1900年代早期。

1967年，一群来自德州的玩牌高手将此游戏带到拉斯维加斯，当时此游戏并没有被称为“德州扑克”，而是被简单称为“扑克”。在最原始的抽牌扑克游戏中，牌手只能下注两次，但是在新式德州扑克游戏中则可以下注四次。换句话说，你的想法要更有策略性，这是一个比较有智慧及脑力激荡的游戏。

许多年来，只有拉斯维加斯的金块赌场提供此游戏。在那时，金块赌场的扑克房只是一个极简陋的场所。因为它的地点及装潢使它的扑克房吸引不到许多高阶层的牌手，因而专业牌手开始找寻一个环境更好的地点。在1969年，拉斯维加斯的职业牌手被邀请到拉斯维加斯大道上的杜恩斯赌场来进行德州扑克的游戏。这个新的地点以及新加入的扑克牌手为职业牌手创造出了一个报酬相当可观的游戏。

在企图创立博弈兄弟召集会失败后，Tom Moore在1969年的第二次年度博弈兄弟召集会中，办了有史以来第一次的扑克大赛，此扑克大赛包含许多游戏，其中包括德州扑克。在1970年，Benny跟Jack Binion取得了此召集会的权利，重新取名为“扑克世界系列大赛”，并将地点转移到拉斯维加斯的宾尼恩玛蹄赌场。新闻记者Tom Thackrey建议把此大赛的主要赛事改为无限注德州扑克。此建议即刻被班尼恩家族采用，从此之后无限注德州扑克成为

扑克世界系列大赛的主要赛事。在接下来的 20 年当中，职业牌手的数量继续稳定增长，在 1972 年增长至 100 多人，并在 1991 年突破 200 人。

在这期间，Doyle Brunson 出版了他第一本以德州扑克战略为主题的德州扑克指导书《Super System》。在 1978 年，尽管这本书一本要价 100 美金，但这本书因颠覆了传统德州扑克的玩法而畅销。《Super System》是第一本讲解德州扑克玩法的书，直到今日还被许多职业牌手视为德州扑克界中的《圣经》。几年后，Al Alvarez 出版了一本记载德州扑克世界系列大赛赛事内容的书。这本书详细介绍德州扑克职业牌手以及世界级扑克世界系列大赛的细节。这本书被公认为有能力把德州扑克推广给更多的德州扑克爱好者的第一本德州扑克指导书。

在 1980 年，玩德州扑克的玩家数量也在内华达州外迅速增长，虽然在当时，加州允许合法的扑克试玩抽牌游戏，但是德州扑克在加州仍被视为不合法。不过在 1988 年，德州扑克在新的法案之下总算被宣布为合法。很快，加州各扑克室开始提供德州扑克的游戏，但是技巧与几率的区分从来不在加州司法部对德州扑克的看法内。在 1980 年，知名作者 Terry Rogers 和 Liam Flood 在经历过一趟拉斯维加斯的旅程后，把德州扑克带进欧洲扑克牌手的世界。



德州扑克的编年史

1600年，首个扑克游戏：出现在法国 Gilet 和意大利 Primero 的纸牌游戏，有着现在德州扑克的元素：下注每手牌，如对子、铁支和三张同花色的牌。

1600-1790年的进化：扑克游戏在英国的 Brag、德国的 Pochen 和法国的 Poque 三地发展起来。游戏中拥有吓唬的元素，在德国和法国，这种游戏的名称已相当接近“扑克”。在德国版游戏中，玩家们在想过牌或翻牌时会以敲击桌面并说“*IchPoche!*”作为指示。

1790-1830年 Poque：在说法文的新奥尔良人中，来自 Persia 的水手教导法国移民玩纸牌游戏，这种游戏是从古老的波斯游戏演变而来的。游戏虽然用一副5套共25张牌和4名玩家进行。移民学习后将之改进成名为 Poque 的新游戏，说“我 poque(法语发音分为两节 po-que)一元”或“我 poque 你两元。”游戏首先发展成“Poqas”，然后逐渐演变成“Pokah”，最后是“Poker”。

我们可以忽略推这名称的由来，就好像它亦来自“poker”，一个词语用来形容扒手，或“迷魂党”，亦是魔术师所用的词语。

1829年，新奥尔良：这涉及《每日英语》中的男演员 Joseph Crowell 事迹，在 Helen M' Gregor 轮船上玩牌的事，每名玩家各发五张牌并且下注，然后谁拥有最大的一套组合便赢得全部筹码。他说这是由政治家 Henry Clay 发明并亦是他值得自豪的事。轮船沿着密西西比河行至俄亥俄州河，其间牌局仍然继续。从河流旁的城镇开始，牌局在篷车上沿着新的铁路由东至西一直进行。牌局中只有一个下注回合。玩家获发五张底牌后便没抽牌的回合。

1834年，作弊游戏：职业玩家 Jonathan H. Green 成为改革者，在 1834 年写下了最早的一本关于扑克的书。他把书名定为《作弊的游戏》，其后他把在密西西比河船上的游戏称为扑克。

游戏是由 20 张牌进行，只用 Aces, Kings, Queens, Jacks 和 10。由 2 ~ 4 名玩家进行，每人获派五张底牌，最好的一手牌胜出，受欢迎程度远超 Three-Card Monte。20 张牌扑克在受骗者眼中比 Three-Card Monte 更合理合法。

1837年，顺子和同花：在使用 52 张扑克牌时，加入顺子和同花，同时可容纳 4 人以上玩家同时游戏。

1848年，淘金潮：成千以上的淘金者长途跋涉前往西部，亦顺道把游戏带往当地。



1850年，百搭牌：扑克传入后被改革。

1861年，梭哈和抽牌：美国内战戏剧性地使扑克玩家数量激增，不论北方军或南方军的军营内都有成千军人在玩扑克。美国内战对梭哈和抽牌有着深刻的影响。当战争结束后，扑克已成为美国最受欢迎的纸牌游戏，两个或两个以上的人加上一副纸牌便可进行游戏。游戏中增加了可下注的回合数和技巧。吓唬已成为游戏中最重要的部分。

1872年，规则的确立：当美国部长 Robert C. Schenck 前往英国时，扑克亦随之返回欧洲大陆。Schenck 在皇家派对中把扑克介绍给英女皇维多利亚和出席的宾客。Schenck 应女皇要求写了一篇有关扑克的规则并纪录在《英国公爵夫人笔记》中，亦成为第一本阐述扑克规则的书。

1870年，扑克累积奖金：累积奖金的出现是为了防止玩家们用一些差劣的牌等待抽牌而参与危险的彩池。小丑在1875年变成百搭牌。

1880年，德州扑克的发明：总结各种各样的扑克游戏，德州扑克是最成功亦是玩家最佳的选择，亦为扑克引入公共牌概念。

1896年,《扑克筹码》:第一本游戏专门杂志出版。

1903年,彩池平分:高/低和最小的一手牌游戏出现。

1909年,立法对抗笨蛋:两名密苏里议员(Coran和Lyles)向州议会提交法案立法管制扑克玩家,避免“愚蠢的玩家在不知道每手牌的价值而每季损失数以百万计的金额”。

1911年抽牌游戏爆炸性增长:在1911年,加利福利亚州律师(Harold Sigel Webb)将暗牌(抽牌)列为技术性扑克游戏。但明牌(梭哈)只是一种机会主义游戏,所以被列为不合法。这导致新的抽牌游戏和百搭牌的发展。

1925年,公共牌:德州扑克和奥玛哈在这情况下引申出来,游戏雏型逐渐出现。

1930年,扑克用言语:无处不在的牌局反映出每日出现一定数目有关扑克的词组,同样地亦从非玩家中出现。Ace in the hole, beats me, blue chip, call the bluff, cash in, pass the buck, poker face, stack up, up the ante……这些词组随着筹码的起伏和百搭牌的逆转而产生。

1938年,英国禁令:大法官宣布扑克是一种机会游戏,